

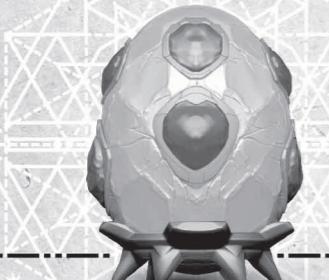
ΠΩΣ ΝΑ ΓΙΝΕΙΣ Ο ΑΡΧΙ-ΜΑΓΟΣ CUM SĂ DEVII VRĂJITORUL SUPREM

Σκοπός παιχνιδιού: Να είσαι ο πρώτος παικτής (Μάγος) που θα εκτελέσει τα μαγικά έργα πιο γρήγορα από τον αντίπαλο.

Προετοιμασία παιχνιδιού: Τοποθέτησε το Μαγικό Αβγό πάνω σε ένα τραπέζι στη μέση του δωματίου. Η βάση του Αβγού έχει δύο χρωματιστά σημάδια (Εικ.1).

Scopul Jocului: Fii primul jucător (Vrăjitor) care execută vrăjile mai repede decât adversarul.

Pregătirea jocului: Pleasează Oul Magic pe suprafața unei mese în mijlocul camerei tale. Baza Oului Magic are 2 părți colorate (Fig. 1)



Εικ. 1 / Fig. 1

Στη μια πλευρά υπάρχει το πράσινο χρώμα, ενώ στην άλλη το μπλε. Ο παικτής 1 πάρει το ραβδί με το πράσινο σημάδι και στέκεται απέναντι από την πράσινη πλευρά του αβγού. Ο παικτής 2 πάρει το ραβδί με το μπλε σημάδι και στέκεται απέναντι από την μπλε πλευρά του αβγού.

O parte este de culoare verde, cealaltă este albastră. Jucătorul 1 va prelua controlul baghetei verzi și se va poziționa de partea verde a Oului Magic. Jucătorul 2, va intra în posesia baghetei albastre și se va așeza de partea albastră a Oului-Magic.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Ο σωστός τρόπος για να κρατήσει το ραβδί είναι με το κουμπί «ON» να κοτάει προς τα επάνω (Εικ.2).

NOTĂ: Modul corect de a ține bagheta magică este cu butonul "ON" orientat în sus (fig.2).

Κουμπί “ON” ΕΠΑΝΩ / Butonul ON în sus



Εικ. 2 / Fig. 2

Χρησιμοποίησε το γράφημα που δείχνει τις σωστές κινήσεις του ραβδιού. Κάθε μαγικό έργο υποδεικνύεται από το χρώμα και τον ήχο που κάνει το αβγό. (Αυτό συνιστάται μέχρι να μπορέσεις να απομνημονεύσεις τα μαγικά έργα).

Utilizați graficul care arată mișcările corecte ale baghetei. Fiindcă vrăjă reprezintă o combinație de culoare și sunet emis de Oul Magic.

(Acest lucru este recomandat până când vei învăța vrăjile pe de rost).

Μετακίνησης το διακόπτη κάτω από τη βάση του αβγού για να καθορίσεις το επίπεδο δυσκολίας. Mută comutatorul de la baza Oului Magic pentru a alege nivelul de dificultate.

Τρόπος λειτουργίας (παιχνίδι 2 απόμων)

Κάθε παικτής στέκεται θύριος δίπλα στο Μαγικό Αβγό και ενεργοποιεί το ραβδί του πατώντας το κουμπί «ON». Ένας παικτής ενεργοποιεί το Μαγικό Αβγό (Το επίπεδο 2 ή 3 είναι για 2 παικτες). Το επίπεδο 2 είναι πιο εύκολο, καθώς χρειάζεται να γνωρίζεις ή να χρησιμοποιείς μόνο 4 διαφορετικά μαγικά έργα (χρώματα).

Modul de joc (2 jucători)

Jucătorul se apropie de Oul Magic și își activează bagheta apăsând butonul "ON". Un jucător activează Oul Magic (Nivelul 2 sau 3 este pentru 2 jucători). Nivelul 2 este mai ușor deoarece trebuie să știi sau să folosești doar 4 vrăji diferite (colori).

Item Number: 1040-2018 / 1040-30004
ΧΩΡΑ ΚΑΤΑΣΚΕΥΗΣ: KINA / FABRICAT IN CHINA

Είναι κανονικό από την παραγωγή.
Είναι παραγωγή της Fotrama (Hong Kong)
Limited Room 07, 10/F, Peninsula Centre,
67 Mody Road, Tsimshatsui East, Hong Kong

ΠΡΟΣΟΧΗ: Λειτουργία με ανάσταση σε μεγάλη κίνηση. Περέργαστα χωρίς εξέργαση κουμπιών. Κίνησης πονούσι. Αφοράτε όλα τα πλαστικά στοιχεία και τα υπόλοιπα μέρη της συσκευής πριν δώσετε το πορεύον στο ποδό. Τα χρώματα και οι λεπτομέρειες του περιεχούμενου μπορεί να διαρρέουν από αυτη που φωνάζεται στις εκδόσεις. Διατήρηστε όλες τις σχετικές πληροφορίες και τη συσκευή για μελλοντική αναφορά.

Στο επίπεδο 3 θα χρειαστεί να μάθεις ή να χρησιμοποιήσεις 8 διαφορετικά μαγικά έργα (χρώματα).

La nivelul 3 trebuie să înveți sau să folosești 8 vrăji diferenți (colori).

ΧΡΩΜΑ/CULOARE HΧΟΣ/SUNET KΙΝΗΣΗ ΡΑΒΔΙΟΥ/ΜΙΣCAREA BAGHETEI

Κόκκινο/Roșu	Φωτιά/Foc	
Πορτοκαλί/Portocaliu	Ηλεκτρισμός/Electricitate	
Κίτρινο/Galben	Σεισμός/Cutremur	
Πράσινο/Verde	Αέρας/Aer	
Γαλάζιο/Bleu-marin	Πάγος/Gheăță	
Μπλε/Albastru	Νερό/Arăpă	
Άσπρο/Alb	Κρύσταλλος/Cristal	
Μοβ/Violet	Κεραυνός/Fulger	

Όταν ένας ήχος σαν «βηματάκια» ακούγεται από το Μαγικό Αβγό, τότε οι παικτές γυρούν την πλάτη στο Αβγό και απομακρύνονται από αυτό. Εικ.3

Când Oul Magic emite sunetul "pașilor", jucătorii își întorc spatele și se îndepărtează de acesta. Fig.3



Εικ. 3 / Fig. 3

Όταν τα «βηματάκια» σταματήσουν, σταματούν και οι παικτές. Δεν μπορείς να γυρίσεις προς το Μαγικό Αβγό μέχρι να ακουστεί τον ήχο της μάχης. Μόλις ακούσετε ο ήχος της μάχης, γύρισε γρήγορα για να αντιμετωπίσεις τον αντίπαλο σου. Εικ.4

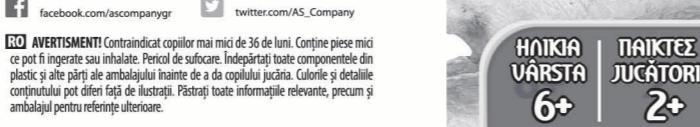
Când "pașii" încetează, se opresc și jucătorii. **Nu te poți întoarce cu fața spre Oul Magic, până când nu auzi sunetul de luptă.** Imediat cum il auzi însă, întoarce-te rapid pentru a-ți confrunta adversarul. Fig.4



Εικ. 4 / Fig. 4

To Μαγικό Αβγό θα δείξει ένα χρώμα και θα κάνει έναν ήχο υποδεικνύοντας το αντίστοιχο μαγικό έργο που πρέπει να γίνει. Για παράδειγμα, το Μαγικό Αβγό μπορεί να γίνει κόκκινο και να κάνει τον ήχο της φωτιάς. Θα πρέπει γρήγορα να κάνεις τις σωστές κινήσεις για το μαγικό έργο (χρώμα) με το ραβδί σου.

Oul Magic va indica o culoare și va emite un sunet indicând o vrăjă. De exemplu, Oul Magic poate deveni roșu și emite sunetul "focului". Trebuie să execuți rapid cu bagheta magici mișcările corespunzătoare vrăiei.



ΗΛΙΚΙΑ VÂRSTA ΠΑΙΚΤΕΣ JUCĂTORI
6+ 2+

Στο παρακάτω παράδειγμα είναι:
KΑΤΩ-ΠΑΝΩ-ΚΑΤΩ-ΠΑΝΩ

Exemplul de mai jos indică
JOS-SUS- JOS-SUS

To Μαγικό Αβγό θα σου υποδείξει εάν η κίνηση που έκανες ήταν σωστή, αναβοσθήνοντας μία από τις χρωματιστές λίθους. Επομένως, εάν κάνεις δύο κινήσεις σωστές, δύο από τις λίθους σου θα αναβοσθήσουν... και ούτω καθεξής. Ο πρώτος παικτής που θα κάνει σωστά και τις 4 κινήσεις από το μαγικό έργο, θα κάνει το Μαγικό Αβγό να δονηθεί και μία από τις λίθους του αντίπαλου θα σήρεσε.

Oul Magic îți va spune dacă ai executat corect mișarea prin aprinderea unei nestemate. Drecht urmare, câte mișcări corecte execuți, atâtea nestemate se vor aprinde. Primul jucător care execută corect cele patru mișcări ale vrăji, va face Oul magic să vibreze și va stinge una dintre pietrele adversarului.



Στη συνέχεια, ένας νέος ήχος μάχης θα ακουστεί. Πρέπει να γυρίσεις την πλάτη σου στον αντίπαλο και στο Μαγικό Αβγό, ώστε να αρχίσει η καινούρια μονομαχία. Το παιχνίδι συνεχίζεται μέχρι να σήσεις όλες τις λίθους του αντίπαλου και το Μαγικό Αβγό να ανακοινώσει «ΜΠΛΕ ή ΠΡΑΣΙΝΟΣ» ανάλογα με την πλευρά στην οποία έστω μία λίθος παρέμεινε φωτεινή.

Apoi, un nou sunet de luptă va fi emis. Jucătorii își vor întoarce spatele pentru ca să înceapă un nou duel. Jocul continuă până când toate nestematele unui jucător sunt stinse, iar Oul Magic indică culoarea VERDE sau ALBASTRĂ a căsătigătorului.

Τρόπος λειτουργίας (1 παικτής - Εκπαίδευση)

Σε αυτόν τον τρόπο λειτουργίας, αγωνίζεσαι εναντίον του ίδιου του Μαγικού Αβγού (του υπολογιστή). Είναι ιδανικός τρόπος για εξάσκηση.

Πάντα θα έχεις το μπλε χρώμα (επομένως πάρε το ραβδί με το μπλε σημάδι και στάσου απέναντι από την μπλε πλευρά του Μαγικού Αβγού), ενώ ο υπολογιστής μπορεί να πρέπει να αποδειχθεί λίθος παρέμεινε φωτεινός.

Mod de joc (1 jucător - Antrenament)

În acest mod de joc, te luptă cu Oul Magic (calculatorul) în sine. Este o modalitate ideală de a te antrena.

Vei avea mereu culoarea albastră (deci te vei juca cu bagheta albastră și vei sta de partea albastră a Oului Magic), în timp ce computerul va juca de partea verde.

Στάσου κοντά στο Μαγικό Αβγό, ενεργοποιήσε πρώτα το ραβδί σου και μετά το Μαγικό Αβγό (Επίπεδο 1 Εκπαίδευση). Όταν ακούσεις τον ήχο της μάχης, απορρίψε την πλάτη σου στο Μαγικό Αβγό, ώστε να αρχίσει μονομαχία. Όταν τον ακούσεις, γύρισε γρήγορα για την μάχη. Όταν το μαγικό έργο που πρέπει να κάνεις, βγάζεσαι την πλάτη σου από το Μαγικό Αβγό και απορρίψε την πλάτη σου στο Μαγικό Αβγό. Έτσού, θα αναβοσθεί μία λίθος παρέμεινε φωτεινός.

ΕΙΔΗ ΟΛΗΣΣΑ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΠΙΛΕΞΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ ΑΠΟΡΡΙΨΗΣ ΤΟΥ ΡΑΒΔΙΟΥ

Σε όλες τις γέρες της βασικής θεωρίας, κάθε και στις γέρες που περιλαμβάνει περιπτώσεις αναστολής, η ίδια πρόβλημα προσέφερε στην πλάτη σου μετά την απορρίψη του ραβδιού σου. Το πρόβλημα προσέφερε στην πλάτη σου μετά την απορρίψη του ραβδιού σου. Το πρόβλημα προσέφερε στην πλάτη σου μετά την απορρίψη του ραβδιού σου. Το πρόβλημα προσέφερε στην πλάτη σου μετά την